NES-ST-FRG

STREET GANGS

INFOGRAMES

™

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

INFOGRAMES and the logo INFOGRAMES are registered trademarks of INFOGRAMES S.A.

VORSICHTSMASSNAHMEN

1. Dieses Modul ist ein Präzisionsprodukt. Bewahren Sie es vor hohen Temperaturen und Stößen. Versuchen Sie auf keinen Fall, es zu zerlegen.

2. Verhindern Sie, daß die Kontakte naß werden, und berühren Sie sie nicht mit bloßen Händen. Dies könnte das Modul beschädigen.

3. Die Reinigung mit chemischen Lösungen jeglicher Art wie Verdünner, Benzin, Alkohol etc. kann das Modul beschädigen.

4. Wenn Sie längere Zeit hindurch mit dem Spiel spielen, genehmigen Sie sich eine Pause von 10 bis 15 Minuten, ungefähr alle zwei Stunden.

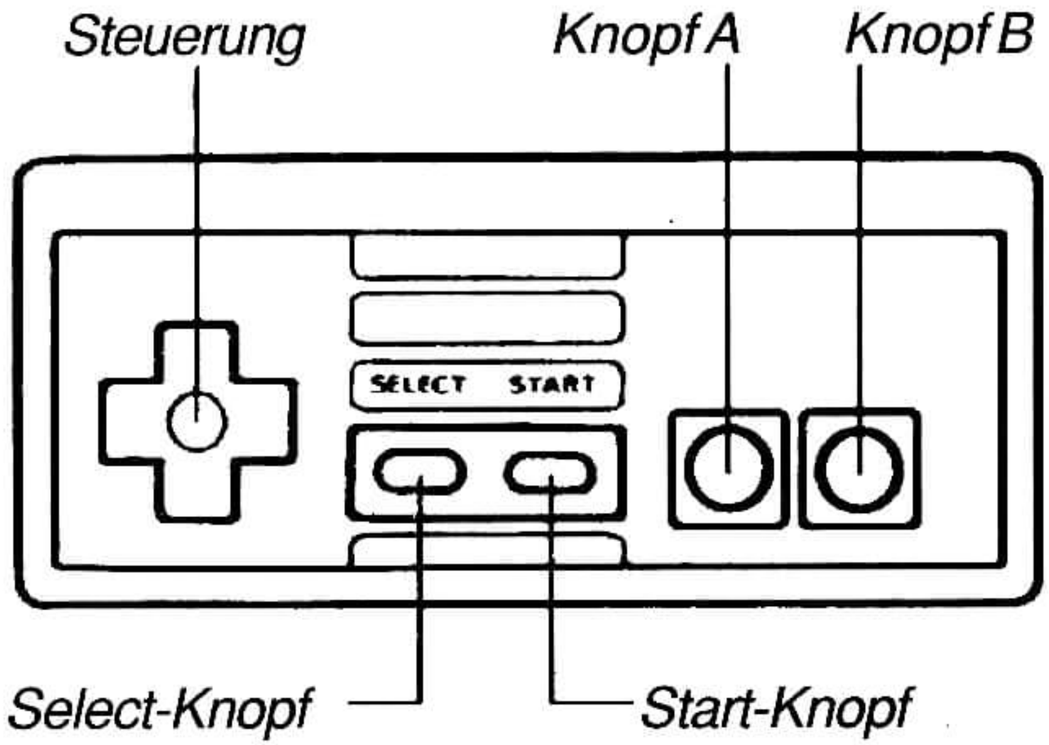
IN RIVER CITY IST DIE HÖLLE LOS

«An alle Einwohner von River City: Das Schicksal Eurer High-School liegt in meiner Hand! Meine Gangs durchstreifen die Straßen der Stadt und kennen keinen Pardon. Wenn ihr meine Forderungen nicht erfüllt, dann...»

...So lautete das Ultimatum von Slick, dem gemeinsten und gefährlichsten Verbrecherboß von River City, und die ganze Stadt bebt um ihre Studenten!

Gott sei Dank waren Alex und Ryan nicht in der Schule an dem Tag, an dem Slick sie einnahm. Aber all ihre Freunde - darunter Ryans Mädchen - sind seine Gefangenen. Unsere beiden Helden müssen sich zur Schule durchschlagen und Slick herausfordern, um die Studenten von River City High zu befreien und den Stadtfrieden wiederherzustellen.

DIE STEUEREINHEIT



Start-Knopf: ..... Auf Start drücken, um eine Pause einzuschalten
Select-Knopf: ..... Um zu sehen, wieviel Power und Geld Sie haben.

SPIELERANZAHL

Bewegen Sie den Pfeil mit der Steueurung auf 1 PLAYER or 2 PLAYERS (1 oder 2 Spieler).

NAMEN DER SPIELER

Wenn Sie den Select-Knopf während der Wahl des Spielmodus drücken, können die Spieler ihre Namen eingeben. Mit Hilfe der Steuerung wählen Sie die Buchstaben für Ihren Namen. Drücken Sie Knopf A nach jedem Buchstaben. Sie können bis zu fünf Buchstaben pro Namen verwenden. Wenn Sie sich geirrt haben oder einen Buchstaben ändern wollen, verwenden Sie AHEAD (vorwärts), BACK (zurück) oder ERASE (löschen). Wenn Sie mit der Eingabe des Namens fertig sind, stellen Sie sich auf END, und drücken Sie Knopf A.

DIE SPIELOPTIONEN

Wählen Sie eine Option mit Hilfe der Steuerung.
Bestätigen Sie mit dem Select-Knopf.

MESSAGE SPEED: Bestimmt, wie lange eine Mitteilung am Bildschirm bleibt.
SLOW = ... lange
NORMAL = ... normal
FAST = ... kurz

SKILL LEVEL: Schwierigkeitsgrad

NOVICE = ... für Anfänger
ADVANCED = ... für Fortgeschrittene

BILDSCHIRM WÄHREND DES SPIELES

Am oberen Bildschirmrand sehen Sie immer, wieviel Power und Geld Sie haben.
Unten am Bildschirm erscheinen die Mitteilungen.

DIE OPTIONEN

Während des Spiels verwenden Sie den Start-Knopf, um eine Pause einzulegen und das Optionsmenü einzublenden.

BELONGINGS = VERZEICHNIS

Damit können Sie einsehen, was Sie mit sich führen. Es ermöglicht Ihnen außerdem, etwas zu trinken, zu essen oder anzuwenden. Die Bücher und Schuhe, die Sie verwenden, sind mit einem # gekenntzeichnet.

PASSWORD = KENNWORT

Die Buchstaben auf den weißen Strichen stellen Ihr Kennwort dar. Jedes Kennwort besteht aus einer Drei-Zeilen-Kombination, die Ihre Position, Ihren Zustand, Ihre Energie und Ihr Geld zusammenfaßt. Notieren Sie es sorgfältig, wenn Sie später unter denselben Bedingungen weiterspielen möchten.

Um das Kennwort einzugeben: Verwenden Sie die Steuerung, um die Buchstaben zu wählen, die das Kennwort zusammenstellen. Wenn Sie sich geirrt haben, verwenden Sie AHEAD (vorwärts), BACK (zurück) oder ERASE (löschen).

Wenn Sie mit der Eingabe des Kennworts fertig sind, stellen Sie sich auf END, und drücken Sie Knopf A.

Zurück zum Spiel: Drücken Sie den Start-Knopf.

STATUS

Damit können Sie Ihren Zustand überprüfen.
Folgende Einzelheiten erscheinen am Bildschirm.

Punch: ..... Schlagkraft Ihrer Faust
Kick: ..... Stärke Ihrer Fußtritte
Throwing: ..... Die Kraft, mit welcher Sie eine Waffe oder einen Feind schleudern.
Agility: ..... Dies zeigt an, wie schnell Sie sich bewegen und wie geschickt Sie sind.
Defense:..... Verteidigungskraft.
Strength: ..... Allgemeine Kraft.
Will Power: ..... Willenskraft. Auch bei momentaner Schwäche können Sie mit größerer Willenskraft länger durchhalten.
Stamina:..... Kondition. Wenn Ihnen die Kondition ausgeht, ist das Spiel zu Ende.
Max Power: ..... Zeigt die maximale Energie an. Ist die Zahl hoch, gewinnen Sie leichter an Kondition und können länger kämpfen.

Optionsmenü: ..... Knopf B.
Zurück zum Spiel: ... Start-Knopf.

LEVEL

Während des Spiels können Sie den Schwierigkeitsgrad und die Anzeigedauer der Mitteilungen ändern.

Optionsmenü: ..... Knopf B.
Zurück zum Spiel: ... Start-Knopf.

FORTBEWEGUNG UND KAMPFTECHNIK

Gehen: Verwenden Sie die Steuerung.

Springen: Drücken Sie Knopf A und B gleichzeitig.

Zuschlagen: Drücken Sie Knopf A.

Laufen: Auf der Steuerung drücken Sie zweimal die gewünschte Richtung.

Fußtritt: Drücken Sie Knopf A und B gleichzeitig.

Laufsprung: Drücken Sie Knopf A und B gleichzeitig, während Sie laufen.

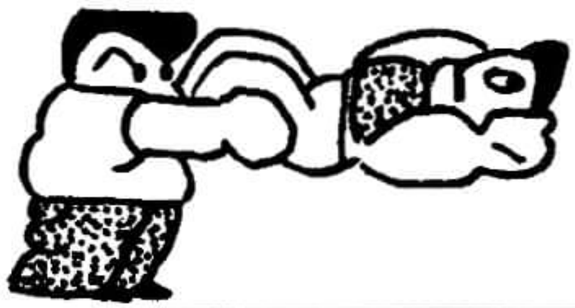
FORTBEWEGUNG UND KAMPFTECHNIK

Eine Waffe aufheben: Drücken Sie Knopf A oder B, wenn Sie neben einer Waffe sind.

Eine Waffe einsetzen: Wenn Sie eine Waffe in der Hand haben, drükken Sie Knopf A.

Eine Waffe schleudern: Wenn Sie eine Waffe in der Hand haben, drükken Sie Knopf B.

Einen Feind hochheben: Drücken Sie Knopf A oder B.

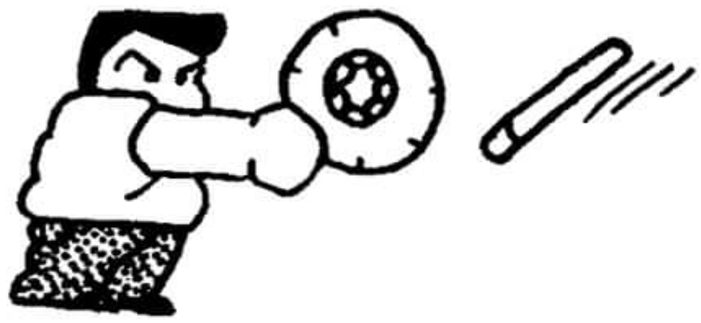


Einen Feind als Waffe verwenden: Nachdem Sie ihn hochgehoben haben, drücken Sie Knopf A.

Einen Feind schleudern: Nachdem Sie ihn hochgehoben haben, drücken Sie Knopf B.

SPEZIALTECHNIKEN

Eine Waffe mit bloßen Händen abblocken: Setzen Sie Faust und Fußtritt ein.



Eine Waffe mit Ihrer Waffe abblocken: Setzen Sie Ihre Waffe gegen die des Feindes ein.

Angriff mit Abstoß: Verwenden Sie diese Technik, wenn Sie an einer Mauer stehen.

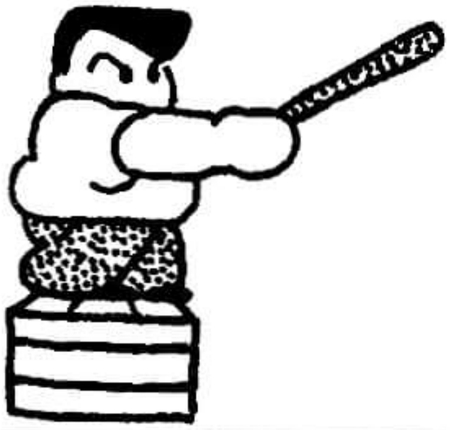
Eine Waffe kicken: Sie können eine Waffe gegen einen Feind kicken.

Hoher Laufsprung: Wenn Sie mehr als 8 Schritte laufen und springen, springen Sie besonders hoch.

Wenn ein Feind auf einer Waffe steht, können Sie beide hochheben.

SPEZIALTECHNIKEN

Auf eine Waffe springen: Wenn Sie neben einer Kiste, einem Mülleimer oder Reifen sind, können Sie draufspringen.

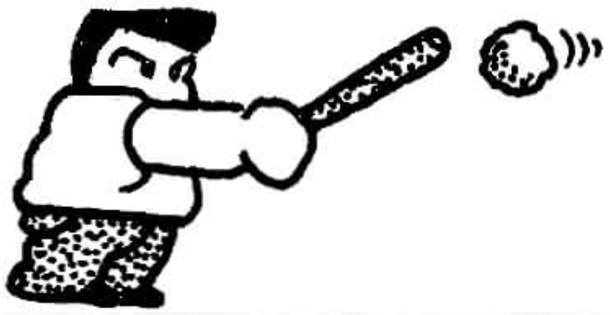


Sie können Ihre Feinde weiterhin bekämpfen, wenn Sie auf einer Waffe stehen.

Sie können auch auf eine Waffe springen, die der Feind hält.

Einen Reifen «reiten»: Wenn Sie auf einen rollenden Reifen springen, können Sie Ihren Feind damit überrollen.

Menschensäule: Wenn Ihr Feind eine Waffe aufhebt und Sie dasselbe tun, springen Sie auf die Waffe des Feindes, und Sie bilden eine Art Totempfahl.



Rückschlag: Wenn Ihr Feind eine Waffe auf Sie zu werfen versucht, nehmen Sie ein Rohr, schwingen Sie es, und schießen Sie die Waffe zurück wie beim Baseball!

DIE BANDEN

Generic Dudes: Diese Namenlosen sind zwar willensstark, aber sehr unbeherrscht und grob. Sie verwenden gerne Waffen zum Kämpfen, sind aber nicht sehr kräftig. Sie haben mit Ryan ein Hühnchen zu rupfen..

Frat Guys: Diese armen reichen Buben haben einen schwachen Charakter und laufen schnell davon, wenn's brenzlig wird. Aber sobald sie eine Waffe in der Hand haben, werden sie bösartig. Sie lieben es, Waffen zu werfen.

Jocks: Sie verwenden Lauf- und Sprungtechniken. Wenn sie Waffen haben, werfen sie sie nie. Diese Bettwärmer hegen seit langem Groll gegen Alex.

Home Boys: Diese Morgenmuffel sind eher langsam, dafür aber kämpfen sie mit ganzer Kraft. Sie haben eine ganz schöne Schlagkraft.

Mob: Diese hartgesottenen Burschen sind stark, haben aber eine schwache Verteidigung. Sie setzen gerne Reifen als Waffen ein.

Squids: Diese Eierköpfe haben eine Vorliebe für Fußtritte und Laufsprünge. Wenn sie Waffen haben, schleudern sie sie Ihnen mit Vergnügen in die Fresse.

Internationals: Dieses Volk von Möchtegern-Studenten kämpft lieber mit bloßen Fäusten. Sie schlagen tüchtig zu.

Cowboys: Sie haben einen etwas müden Fußtritt und kämpfen nicht gerne ohne Waffen. Aber wenn sie eine in den Klauen haben, na dann gute Nacht!

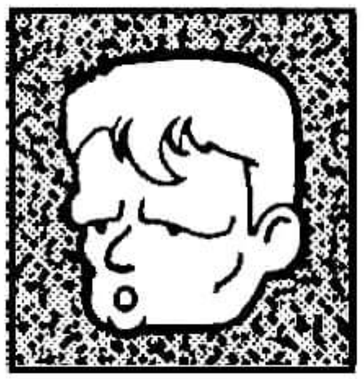
The Plague: Diese Kerle sind ziemlich stark und kämpfen gerne mit Rohren. Seien Sie auf der Hut!

DIE TYPEN

Moose: Er hat nicht sehr viel Energie und ist nicht sehr willensstark. Ein zweitrangiger Kerl, der die Befehle von Rocko entgegennimmt.

Blade: Einer der Zombies; er wird gerne gewalttätig und möchte Eindruck schinden...

Benny & Clyde: Diese Rowdies kommen von außerhalb in die Stadt, nur weil sie gerne Streit anfangen. Beide können gemein und hinterlistig sein.



Mojo: Ein anderer Zombie und gefährlicher Gegner. Bei einer Rauferei kämpft er lieber mit Waffen als mit bloßen Fäusten.

Rocko: Er ist der Kopf der Mobbande. Wie die meisten Gegner ist er stark im Angriff, aber schwach in der Verteidigung.

Turk: Dieser Typ, der dritte Zombie, ist blitzschnell, sei es im Kopf oder mit den Fäusten.

DIE TYPEN

Thor: Er ist der Sohn eines reichen Bankiers. Lassen Sie sich davon nicht beeindrucken.
Er ist ein heimtückischer Kämpfer und der Anführer der Zombies.

Iwan: Ivan bewacht das Stadttor für die Dragon Twins. Er kennt viele Tricks und ist einer der härtesten Gegner.

Otis: Er ist zwar nicht sehr stark, dafür aber umso cleverer. Mit seiner Taktik ist er nicht leicht zu schlagen.

Tex: Ein Dickkopf wie er im Buche steht, und Mitglied der Cowboys. Mit einer Waffe in der Hand kann er fürchterlich sein!

UND JETZT GEHT'S UM DIE PIEPEN

Sie können Geld gewinnen, wenn Sie einen Gegner schlagen.

Banden

Generic Dudes	50¢
Frat Guys	55¢
Jocks	60¢
Home Boys	75¢
Mob	90¢
Squids	$1,00
Internationals	$1,50
Cowboys	$1,20
The Plague	$1,25

Bosse

Moose	$2,25
Benny	$2,50
Clyde	$2,50
Rocko	$3,00
Blade	$3,50
Turk	$3,50
Mojo	$3,50
Thor	$3,75
Otis	$4,00
Ivan	$8,75
Tex	$9,50
Randy	$18,00
Andy	$18,00
Simon	?

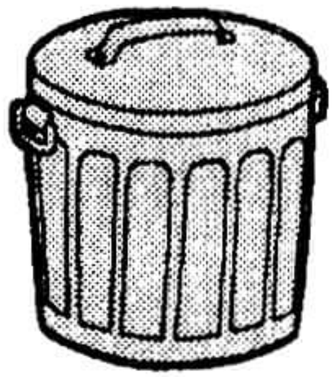
DIE WAFFEN

Die Waffen sind meist in den Händen Ihrer Feinde, können aber auch irgendwo herumliegen.

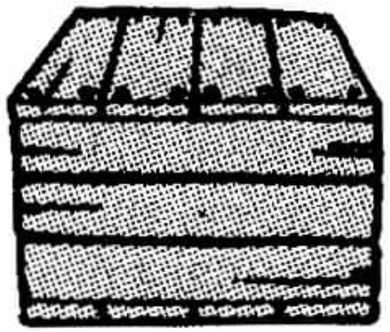
Bleirohr

Stock

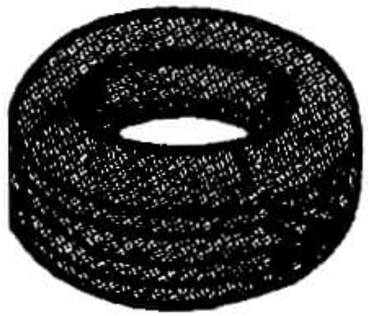
Kette



Mülleimer



Kiste



Reifen

Schlagring

Steine

DIE VIERTEL VON RIVER CITY

Grotto Mall
Waterfront Mall
Flatirons Mall
Oak Hill Mall
Sherman Park

Capitol Ave. Bridge
WSL Co. Warehouse
Armstrong Thru-way
Vacant 3rd Wheel Factory
Sticksville

Downtown
Burb Village
River City High
Cross Town High

DIE GESCHÄFTE

Es gibt drei Sorten von Geschäften:
A) Artikel zum Mitnehmen **B)** Gastwirtschaft **C)** Beides kombiniert

Einkaufen

Wenn Sie zu zweit spielen, kommt Spieler 1 zuerst dran. Wenn Sie hineingehen, wird Sie jemand fragen, was Sie wünschen. Sie können aus einem Menü wählen.
Wählen Sie den Artikel mit Hilfe der Steuerung (auf oder ab), und drücken Sie auf Knopf A. Dann fragt Sie die Bedienung, ob alles stimmt. Mit Hilfe der Steuerung (links oder rechts) wählen Sie die Antwort. Wenn Sie Nothing (nichts) oder No (wählen), können Sie das Geschäft verlassen. In manchen Geschäften erscheint als erstes das Hauptmenü, in dem die verschiedenen Artikel stehen. Treffen Sie Ihre Wahl; dann erscheint ein Menü mit der Preisliste.
Nach der Bestellung fragt Sie die Bedienung: «Is that all?» (Ist das alles ?) Wenn Sie YES (ja) wählen, können Sie das Geschäft verlassen. Wenn Sie NO (nein) wählen, erscheint wieder das Menü.

Liste der Geschäfte

Bookstore (Bücherei): Sie verkaufen Bücher, die Ihnen helfen, trickreich zu kämpfen.

Coffee Shop (Café): Wenn Sie müde sind, machen Sie eine Erfrischungspause, ohne viel Geld auszugeben.

Bread Shop (Bäckerei): Das ist das billigste Geschäft für Imbisse zum Mitnehmen, aber manchmal reicht es nicht für einen Bärenhunger.

Drugstore: Hier finden Sie, was Sie brauchen, um Sie wieder auf den Damm zu bringen.

Fast Food (Schnellimbiß): Gerade richtig für einen kleinen Happen zum Mitnehmen oder Hieressen.

Sushi Bar: Hier gibt es allerlei asiatische Delikatessen. Wie wär's mit einer Frühlingsrolle? Essen Sie nicht zuviel, sonst bekommen Sie Übergewicht.

Shoe Shop (Schuhgeschäft): Wenn Sie Schuhe kaufen, gewinnen Sie an Schnelligkeit (Agility).

Tricks

Wenn Sie ein Buch über Tricks kaufen, können Sie die Tricks augenblicklich anwenden.

Stone Hands: Ein ziemlich flotter Haken, der Ihren Gegner im Handumdrehen niederstreckt.

Dragon Feet: Dieser Fußtritt ist ebenso schnell und obendrein noch wirksamer.

Grand Slam: Der Hammer! Mit diesem Trick und einer Waffe in der Hand gibt's mit Sicherheit blaue Flecken!

Fatal Step: Springen Sie auf Ihren Gegner, wenn er auf dem Boden liegt. Er wird so schnell nicht wieder aufstehen!

Acro Circus: Mit diesem Trick verwandeln Sie Ihren Laufsprung in einen verheerenden Wirbelwind.

Javelin Man: Ein Trick, der Wunder wirkt! Sie brauchen nur einen niedergestreckten Gegner aufzuheben und ihn gegen einen anderen zu werfen. Beide werden Sie für den Rest des Lebens in Ruhe lassen!

SPIELTIPS

- Beachten Sie, wie sich das Verhalten der Bösewichte ändert - sie können wütend aufbrausen und sich dann aus dem Staub machen. Alles hängt von der Bande ab, zu der sie gehören.

- Schalten Sie Ihren Gegner nicht zu schnell aus. Lassen Sie ihn manchmal zu Wort kommen!

- Überprüfen Sie regelmäßig Ihren Zustand, und versuchen Sie sich zu kräftigen, damit Sie stärker als alle Anführer werden!

- Versuchen Sie viele verschiedene Tricks. Vielleicht finden Sie einen, den sonst keiner kennt!

- Vergessen Sie nicht einzukaufen und für Ihr leibliches Wohl zu sorgen. Das gibt Ihnen neuen Schwung.

- Alles ist erlaubt; legen Sie sich Ihre eigene Taktik zu. Alles ist möglich; Sie müssen nur stark genug sein.

VIEL GLÜCK!

WARNUNG : NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System™ (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV- Geräts.

© INFOGRAMES 1991
© 1989 Technos Japan Corp.

Printed in Japan